God of War

Авторы Мэтт Софос, Ричард Зангранрде Губерт и Кори Барлог

Синопсис

God of War это хроники приключений **Кратоса**, бывшего греческого бога войны в изгнании, и его сына **Атрея** когда они путешествуют по легендарным местам норвежской мифологии, чтобы исполнить последнее желание их матери, **Файи** – развеять ее прах с самой высокой горы в царстве.

Прежде чем отправиться на великую гору Мидагрд, Кратос проверяет готовность сына на охоте – он проваливает проверку, когда шанс сразиться с Троллем обнажает в нем ярость, вызывая скрытые детские болезни. Но когда на пороге оказывается воинственный **Странник**, с божественной силой, который провоцирует Кратоса сразиться, они отправляются в дорогу, несмотря на то что к ней не готовы.

Они быстро обнаруживают, что жили под защитным барьером, и за его пределами, царство Мидгард становится опасным местом, полным мифических хищников и воинов-нежитей. Остатки человеческой цивилизации, которые поклонялись норвежским богам – приношения Одину, статуи Тора, и Храм Норвежского Бога Войны, Тира – но Запустение оставило землю почти без людей.

Они обретают союзников по пути, во много благодаря открытости и интересу Атрея. Они сталкиваются с двумя гномами-кузнецами, разобщенными братьями Броком (мерзкий, вспыльчивый и синий) и Синдри (привередливый и боязливый контактов). Раньше, когда они работали вместе, они соорудили Мёльнир, молот Тора, и Секиру Левиафан, который теперь принадлежит Кратосу. Они сделали его для Файи, и в память о ней, каждый на своей земле помогает Кратосу и Атрею в их путешествии.

Они также встречают **Лесную Ведьму**, которая обучает их как использовать Храм Тира, чтобы путешествовать между девятью царствами. Когда их путь на гору оказывается огорожен магическим барьером, Ведьма направляет их в царство Альвхейм. Там, пройдя опасную тропу боевых действий между Светлыми и Темными Эльфами, они получают Свет Биврёста, которым разрушают барьер.

Когда они наконец доходят до вершины горы; то обнаруживают человека, плененного в дереве, которого допрашивает тот самый Странник, из-за которого они покинули дом. Пленника зовут Мимир, бывший советник (и теперь узник) Одина, а Странник оказывается **Бальдуром** из Асгардских богов.

Когда Бальдур уходит, Мимир рассказывает Кратосу и Атрею что высочайшая гора в царствах находится не на Мидгарде, а на Йотунхейме, давно скрытом царстве так называемых «**Великанов**» (или Йонаров). Мимир обещает свой совет и помощь Кратосу в их путешествии к новому пункту назначения – при условии что Кратос «освободит» Мимира, отрубив его голову и найдет как оживить ее.

Лесная Ведьма способная вернуть к жизни Мимира, но оказывается, что они знакомы... Ведьм оказывается богиней **Фреей**, бывшим предводителем Валькирий, а Мимир оказывается причастен к разрушению их несчастливого брака с Одином. Один наложил на нее проклятие, не дающее ей драться, она теперь в изгнании в Мидгарде как смертная. Кратоса эта новость задевает за живое, он сам бог в изгнании, но не хочет говорить сыну о своей истинной природе (или стыдится кровавых деяний своего прошлого). Кратос,

возмущенный тем, что Фрея не раскрыла своей божественной сущности, агрессивно уходит с Атреем и головой Мимира, искать путь на гору Йотунхейм, чтобы исполнить желание Файи.

Мимир, отыскивая путь в потерянное царство Великанов, сначала ведет их поговорить с **Йормунгандом**, Мировым Змеем, последним известным Великаном в Мидгарде. Кратос и Атрей впервые встретили змея, когда прибыли на озеро окружающее храм Тира, но они не говорят на его языке. На самом деле, никто не говорит на этом языке кроме Мимира. Йормунганд рассказывает им, где найти тайную руну, для перемещения в Йотунхейм и магическое зубило чтобы вырезать его, и они отправляются на поиски чтобы заполучить их.

По пути, их атаковывают **Магни** и **Моди**, сыновья Тора и приспешники их дяди Балдура. Моди доводит мальчика до точки гнева (слишком близко к сердцу были повторяющиеся оскорбления его матери). Кратос убивает Магни, но Моди удается выжить и позже устроить на них засаду, провоцируя Атрея на гнев, который вызывает его болезнь и оставляет его при смерти.

Кратос проглатывает свою гордость и относит мальчика к Фрейе, умоляя помочь. Фрейя прощает его недоверие к богам, и говорит Кратосу ингредиент, который ей нужен чтобы спасти мальчика. Его можно отыскать только в Хельме, замороженном царстве мертвых, где ледяные силы Секиры Левиафан будут бесполезны. Смирившись со своим прошлым, Кратос возвращается домой, чтобы взять их тайника свое старое оружие, Клинки Хаоса.

Когда Атрея вылечили, Кратос прислушивается к совету Фрейи и Мимира, и рассказывает сыну о своем происхождении. Однако, он умалчивает о своем прошлом и об ошибках, на которых мальчик мог бы научиться. Как результат такой полу-правды, Атрей наглеет из-за своей божественной природы, не уважает своих союзников, и в итоге игнорирует своего отца, казнив побежденного и беззащитного Моди. Они возвращаются на горную вершину с необходимыми предметами, но у них личные разногласия. И в этот момент Балдур снова атакует. Балдур пытается похитить Атрея на драконе, но Кратос прыгает на него, и начинается хаотичная погоня.

В конце концов, они сворачивают обратно в Хельхейм, где призрачные видения своих проступков помогают Атрею вернуться к реальности и сочувствию отцу, несущему тяжкое бремя. Они так же узнают о связи, которую Мимир был заколдован не разглашать – что Фрейя мать Балдура, и она создала заклятье которое сделало его нерушимым, но неспособным что-либо чувствовать.

Снова работая в команде, Кратос и Атрей сбегают из Хеля, обнаруживая еще более тайный проход в Йотунхейм, и натыкаются на уязвимость нерушимости Балдура. Даже «вылечившись» Балдур не может простить Фрею и пытается убить ее, но вмешивается Кратос и убивает Балдура, после чего Фрея клянется страшно ему отмстить. Кратос объясняет Атрею что они должны разбить порочный круг детей богов убивающих своих родителей и раскрывает истинный масштаб его злодеяний, включая убийство собственного отца.

Наконец, они открывают врата в Йотунхейм, оставляя за собой Мимира и объединившихся Брока и Синдри, и они наталкиваются на святыню Великанов, сбежавших в Мидгард. Прикосновение Атрея открывает скрытую гравировку на стене, где было предсказано все их путешествие. Они узнают, что Файя сама была Великаном, и она предвидела каждый шаг путешествия, которое привело их сюда, даже то, что его начнут из-за нее. На вершине,

Кратос и Атрей вместе развеивают прах Файи, и думают о ее намерениях, а также причине почему в пророчестве Великанов Атрею дано другое имя – «Локи.»

Вернувшись в Мидгард, они узнают, что смерть Балдура начала Фимбульвинтер (Зиму Великанов), началу предсказанного цикла, ведущего к Рагнарёку. Кратос и Атрей возвращаются домой спать, и Атрею приходит яркое видение грозовой ночи через несколько лет в будущем, когда на пороге их дома появляется Тор.